



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, salah satunya pada subsektor desain komunikasi visual. Peran desain komunikasi visual sangat penting dan dapat memberikan pengaruh besar bagi kelangsungan industri kreatif. Industri kreatif membutuhkan desainer untuk mengkomunikasikan suatu *brand*, produk, atau jasa mereka kepada target *audience* secara visual.

Untuk dapat bersaing secara global, diperlukan desainer yang kreatif, tangguh, dan berpengalaman di bidangnya. Oleh karena itu, mahasiswa terutama yang berada di tingkat akhir dipersiapkan terlebih dahulu dengan mengikuti praktik kerja magang sebelum memasuki dunia kerja. Begitu pula dengan Universitas Multimedia Nusantara yang menyediakan mata kuliah wajib *Internship* sebagai simulasi bagi mahasiswa untuk terjun langsung ke suatu perusahaan. Melalui kerja magang, mahasiswa mendapat pengalaman di lingkungan kerja sekaligus dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu dan wawasan yang telah didapat selama menempuh pendidikan di perkuliahan.

Kamarupa *Design Group* merupakan salah satu agensi desain yang lebih berfokus di bidang *visual branding*, desain grafis, dan desain UI/UX. Dengan pengalaman lebih dari 10 tahun, agensi desain ini telah dipercaya untuk mengerjakan lebih dari 1000 proyek dari berbagai klien. Setiap semester, Kamarupa *Design Group* menerima beberapa mahasiswa untuk dapat mengalami kerja magang di agensi desain untuk mengerjakan *real project* dengan *real client*. Karena sesuai dengan minat penulis dan sudah sangat berpengalaman di bidang desain komunikasi visual khususnya dalam *branding* dan desain grafis, serta memiliki reputasi yang baik, penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang di Kamarupa *Design Group*. Penulis ingin turut berkontribusi dalam menghasilkan karya-karya desain yang nantinya dapat digunakan dalam portfolio kerja penulis dan Kamarupa *Design Group*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya kerja magang ini, penulis bermaksud untuk mendapatkan pengalaman kerja yang nyata secara profesional, serta mendapatkan berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan pengalaman kerja yang nyata secara profesional dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam *branding* dan desain grafis.
3. Meningkatkan kemampuan dan wawasan di bidang Desain Komunikasi Visual baik secara teknis maupun non-teknis.
4. Meningkatkan keterampilan *softskill* penulis, baik dalam kedisiplinan, keterampilan berkomunikasi, maupun etos kerja yang tinggi.
5. Menambah relasi dengan rekan kerja serta mendapat pengalaman dalam membangun kerja sama tim yang baik.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan kerja magang, mahasiswa perlu memenuhi berbagai persyaratan dan prosedur yang telah ditetapkan oleh program studi DKV UMN. Hal ini bertujuan agar kerja magang yang dilakukan mahasiswa dapat berkualitas, serta memberikan kontribusi dan pembelajaran yang nyata dalam dunia industri. Berikut waktu pelaksanaan dan prosedur kerja magang yang penulis lakukan.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Kamarupa *Design Group* yang beralamat di Jl. Palmerah Utara 2 No.201 AA, Jakarta Barat. Di UMN, mata kuliah *Internship* mewajibkan mahasiswa menjalankan praktik kerja magang dalam waktu minimal 320 jam, atau sama dengan 40 hari kerja jika waktu kerja 8 jam per hari. Namun dari pihak Kamarupa *Design Group* menyarankan penulis untuk mengikuti praktik

kerja magang selama minimal 3 bulan agar bisa mendapatkan pengalaman menangani proyek dari awal hingga selesai.

Penulis mengikuti kerja magang di Kamarupa *Design Group* dengan sistem WFO (*work from office*) selama 3 bulan terhitung mulai 30 Juni 2020 hingga 30 September 2020, setiap hari Senin hingga Jumat, pukul 09.00-18.00 dengan satu jam istirahat makan siang pada pukul 12.00-13.00. Namun, karena penulis harus mendaftarkan dan mengikuti sidang magang batch 1 setelah bekerja 320 jam, pembahasan laporan ini hanya sampai pada 4 September 2020, dengan total waktu kerja 363 jam 43 menit. Selama praktik kerja magang di kantor, penulis difasilitasi dengan Mac sebagai alat penunjang dalam bekerja. Jika ada pekerjaan yang belum selesai dikerjakan, penulis menyelesaikannya di luar jam kerja hingga terkadang lembur di kantor atau bahkan melanjutkan pekerjaan di rumah.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan kerja magang, mahasiswa perlu memenuhi prasyarat dan mengikuti tahapan prosedur yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Adapun persyaratannya adalah wajib lulus mata kuliah *Academic Writing* dengan minimal nilai C, telah mengambil dan lulus minimal 100 SKS, minimal nilai IPK 2,00, maksimal 2 nilai D, serta tidak memiliki nilai E di seluruh mata kuliah. Berikut tahapan prosedur kerja magang yang telah penulis lakukan.

Di semester 6, penulis mengikuti pembekalan magang pada tanggal 7 Februari 2020, di *Lecture Theatre* UMN. Kemudian, penulis mulai melakukan riset untuk mencari studio desain grafis yang sesuai dengan minat dan keahlian yang penulis miliki. Setelah mendapatkan data beberapa studio, penulis menyortir maksimal 5 studio dengan berbagai pertimbangan.

Selanjutnya, penulis mengajukan tempat magang dengan mengisi formulir pengajuan kerja magang (KM-1) secara *online* melalui *google form*. Setelah mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing Akademik dan Koordinator Magang, surat pengantar magang (KM-2) dikirimkan kepada penulis melalui *e-mail*. Penulis kemudian langsung mengirimkan *e-mail* berisi *curriculum vitae*, *portfolio*, surat pengantar magang, serta *internship letter* ke beberapa studio. Di hari

yang sama, penulis mendapatkan balasan dari Kamarupa *Design Group* dan dijadwalkan untuk menjalankan *test* dan *interview* secara *online* melalui *Google Meet* dengan Pak Yorren Handoko (*Managing Director*) dan Pak Rizky Fernando (*Creative Director*). Tidak lama setelah selesai *interview*, penulis mendapatkan kabar bahwa penulis diterima magang dengan durasi 3 bulan. Setelah mendapatkan surat penerimaan magang dari Kamarupa *Design Group*, penulis memberikannya kepada Admin FSD UMN melalui *e-mail* dan mengunggahnya ke portal my.umn.ac.id, serta mengunduh berkas KM-3 hingga KM-7. Berkas tersebut berisi: kartu kerja magang (KM-3), lembar kehadiran kerja magang (KM-4), lembar laporan realisasi kerja magang (KM-5), lembar penilaian kerja magang (KM-6), serta lembar verifikasi laporan peserta magang (KM-7) sebagai bukti dan laporan selama praktik kerja magang.

Pada hari pertama melakukan praktik kerja magang, penulis bertemu dengan Denise Utami dari *Finance Department* untuk diperkenalkan kepada seluruh pegawai kantor. Selanjutnya, penulis ditempatkan di *Creative Department* di bawah bimbingan dan pengawasan Pak Rizky Fernando selaku *Creative Director*. Di *Creative Department*, penulis berperan sebagai *Graphic Designer Intern* untuk mengerjakan proyek *branding* dan *graphic design* dari berbagai klien.